Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Suplemento Gratuito Nº1



Previews

Sega Rally 2
Soul Calibur
Toy Commander
The House of the Dead 2

Reportaje

Las 10 razones por las que debes comprarte una Dreamcast

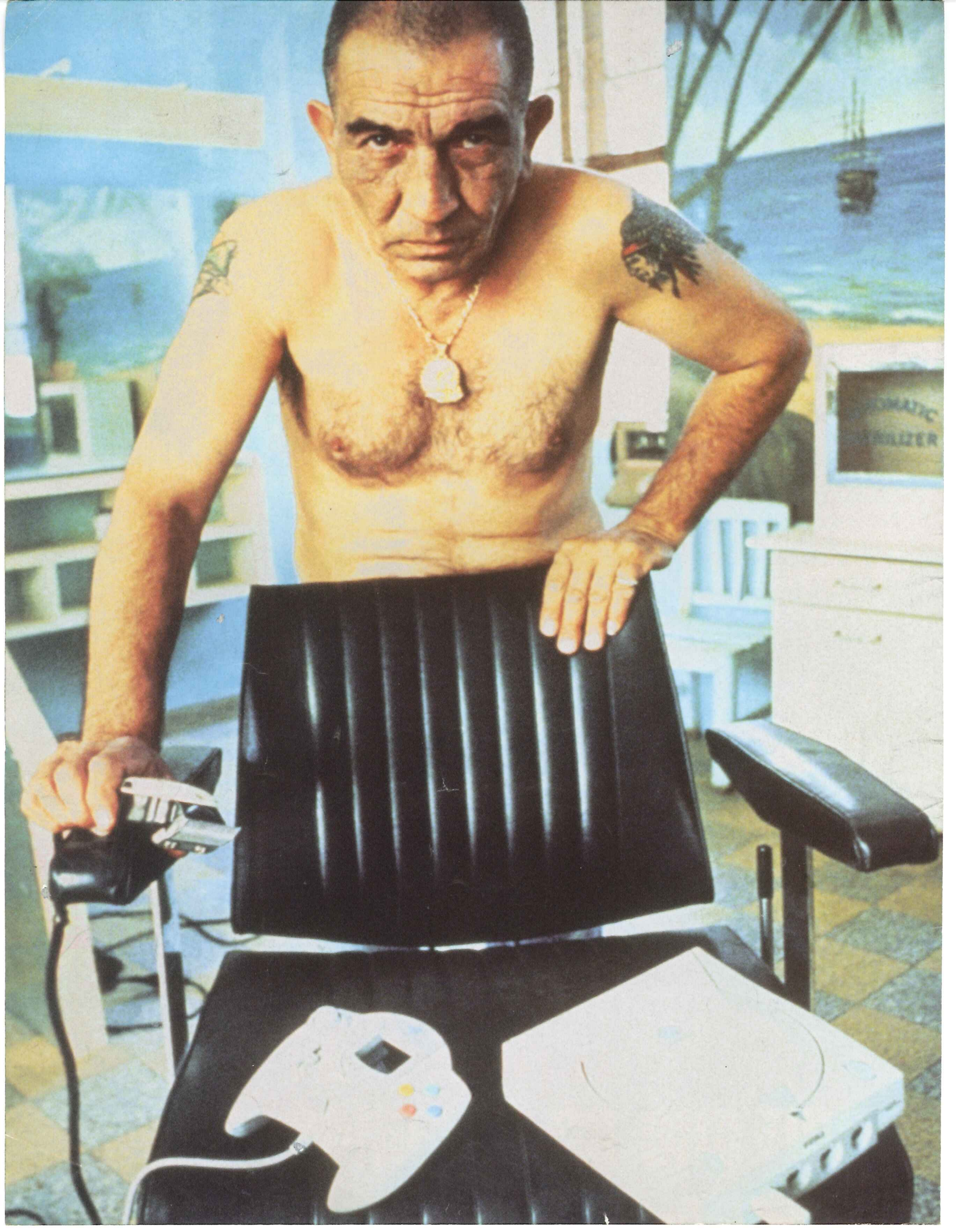
Novedad

Sonic Adventure: ¡¡Esto sí que es velocidad!!

Internet

Dreamcast te abre las puertas a un nuevo mundo

DREAMCAST ¿por qué no jugamos juntos?

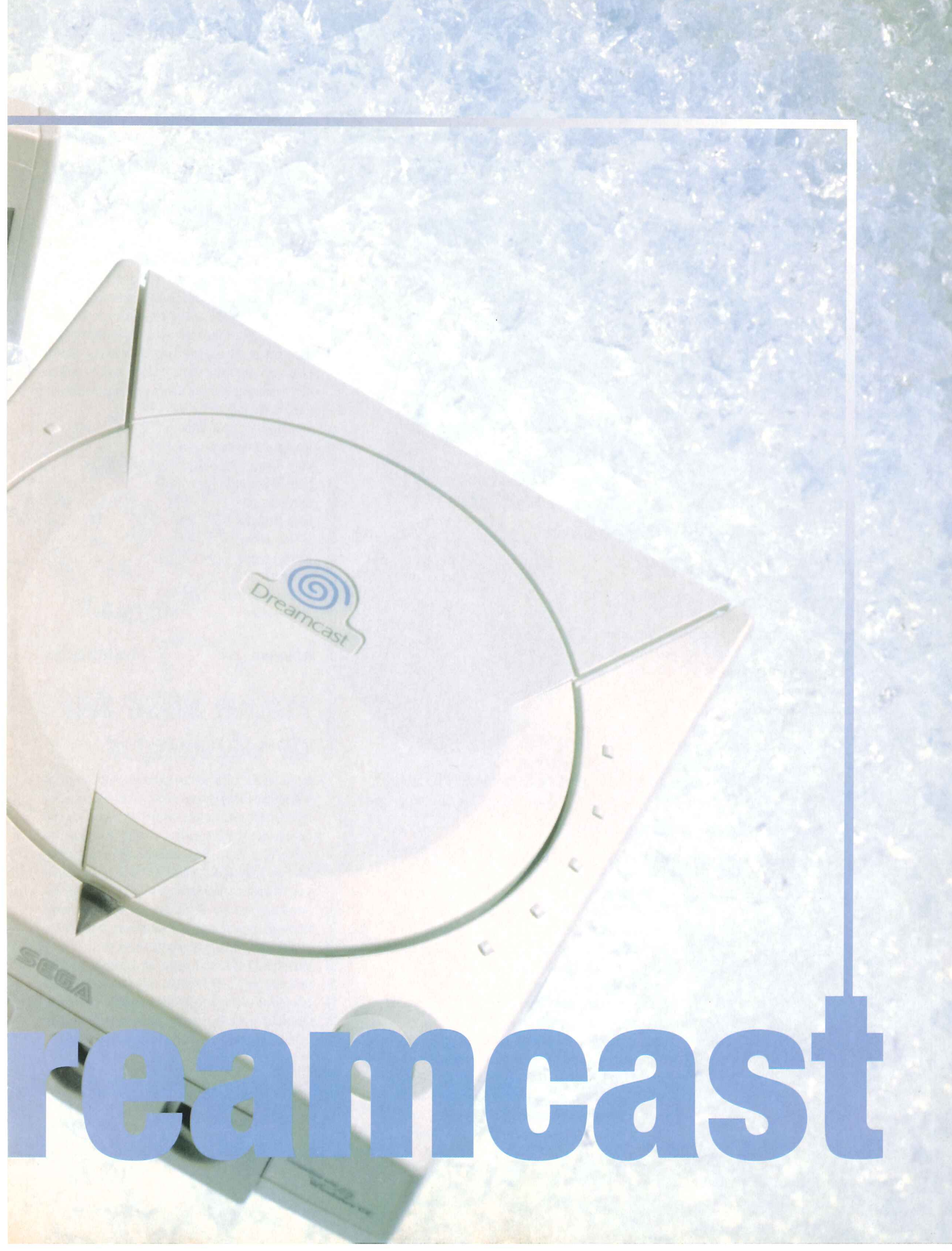


Ponte cómodo. Queremos que te encuentres como en tu propia casa. Al fin y al cabo, esperamos que cada mes nos acompañes en esta aventura que acabamos de comenzar. El reto es apasionante, tanto como la consola que nos une. Porque con la llegada de Dreamcast se abre una nueva era en la historia de los videojuegos, y un acontecimiento así merece una revista como ésta: la Revista Oficial de Dreamcast. Nuestra intención no es ser ni mejores ni peores que los demás. Simplemente queremos ser diferentes. Queremos acercarte todas las noticias que se produzcan, hablarte de las últimas novedades y de los juegos que llegarán próximamente... pero vamos a hacerlo todo desde un punto de vista distinto, apostando siempre por un planteamiento original y por un diseño innovador.

Pasa y siéntate con nosotros

Este suplemento es sólo un adelanto de lo que llegará en Diciembre. A partir de entonces, estaremos cada mes en tu quiosco, con más páginas, más información y un fantástico GD-ROM con demos exclusivas. Para que pruebes los mejores juegos de Dreamcast antes de comprártelos. Además, queremos escucharte, serte útiles y nuestro punto de encuentro va a estar también en Internet, donde encontrarás una versión on-line de la revista. Porque pensamos que el correo electrónico es el medio más directo para que sugieras, participes, votes y nos cuentes tus opiniones. Necesitamos conectar contigo, sentir que estás ahí. Por eso en la revista vamos a dedicar también un espacio a tus otras aficiones. Pensamos proponerte un montón de ideas para tu tiempo libre: música, deportes, cine, viajes, conciertos, páginas web... Si nos eliges, descubrirás un nuevo concepto de revista. Una revista actual, dinámica, interactiva. Una revista con corazón. Como tu Dreamcast. Como tú.


La hora de
D
La cuenta atrás ha llegado a su fin. Dreamcast ya está en España, y nosotros te damos diez razones por las que debes comprarte una. Quedas avisado: si pasas de página, nada será como antes.
Dreamcast
POWER



reamcast

Lo has hecho. Has entrado en otra dimensión. Son diez razones para enamorarte de Dreamcast.

Porque es la consola más POTENTE



Mira el calendario, quédate con la fecha en la que estamos, y ahora baja a tu tienda de videojuegos. Pregunta por las consolas de 128 bits. ¿Cuántas tienen? No, no es que el dependiente sea un inepto. Es que sólo hay una, y se llama Dreamcast. La única que hoy por hoy es capaz de generar 3 millones de polígonos por segundo, que tiene una CPU que corre a 200 MHz, que utiliza GD-ROM (discos con capacidad para 1024 megas de información, frente a los 650 que caben en un CD-ROM normal, y que corren 12 veces más rápido), que lleva un chip de sonido Yamaha con calidad digital,...¿Quieres más? Pues hay más. Continúa leyendo.

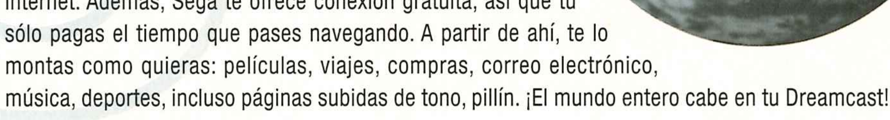
Porque tiene el apoyo de las "GRANDES"

¿Sabes que mientras lees estas líneas hay unas 400 compañías creando juegos para Dreamcast? De ellas, 100 aproximadamente son europeas. El resto se reparten entre Norteamérica y Japón. Y si en vez de cantidad quieres que te hablemos de calidad, seguro que estos nombres te dan buen rollo: Namco, Capcom, Konami, Midway, Infogrames, Ubi Soft... Con un apoyo así, la lista de juegos pronto será muy larga. De hecho, Sega ha previsto que haya 40 títulos a la venta antes de que acabe el año. Es el inicio de una gran amistad.



Porque te abre las puertas de INTERNET

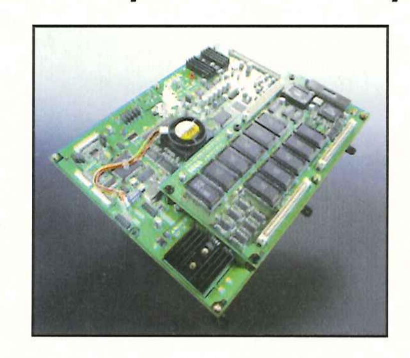
Navegar por la red mientras descansas entre partida y partida de tu juego favorito, ¿te imaginas? No es un lujo al alcance de gente con mucha pasta. Cualquiera que tenga una Dreamcast puede hacerlo, porque la consola viene con un módem de 33,6 K que te permite conectarte a Internet. Además, Sega te ofrece conexión gratuita, así que tú sólo pagas el tiempo que pases navegando. A partir de ahí, te lo montas como quieras: películas, viajes, compras, correo electrónico, música, deportes, incluso páginas subidas de tono, pillín. ¡El mundo entero cabe en tu Dreamcast!



Porque SEGA SABE de videojuegos

No hacen falta presentaciones. Sega lleva ya muchos años en este negocio, sabe cómo hacer las consolas más avanzadas y tiene lo que hay que tener para crear videojuegos punteros (nos estamos refiriendo a genios de la programación, no pienses mal). Además, ¡qué demonios!, quizá no acertaron con máquinas como Saturn o el Mega CD, pero eso no va a ocurrir con Dreamcast. La forma de hacer las cosas ha cambiado, y la confianza general en las posibilidades de la máquina es absoluta.
Las cifras cantan por sí solas: en Japón ya hay más de 1 millón de Dreamcast, la consola está batiendo records de ventas en sus primeras semanas de vida en Estados Unidos, y la expectación en Europa es también enorme. ¿Piensas quedarte al margen?

Porque es compatible con NAOMI



No pienses en chicas ni nada por el estilo, que por ahí no van los tiros. Naomi es el nombre del hardware que hasta ahora Sega usaba únicamente para programar sus juegos arcade. Dreamcast lleva la misma tecnología en su interior, así que está lista para recibir conversiones casi calcadas de los mejores juegos de recreativa (la única diferencia es que la placa Naomi tiene más memoria RAM).
«The House of the Dead 2», «Sega Rally 2», «Soul Calibur» o «Power Stone» son sólo algunos de los primeros títulos que harán el viaje de los salones recreativos a tu casa. Y no pierdas de vista la conexión entre tu Dreamcast y las coin-op a través de tu unidad VM, porque por ahí se abren muchas posibilidades...



Porque podrás jugar partidas **ON-LINE**





Jugar contra tus amigos, contra rivales que estén en otras ciudades, ¡o incluso gente de otros países! ¿Te imaginas poder ser el mejor del mundo en algún juego? Dreamcast te ofrece esa oportunidad sin necesidad de salir de casa, porque entre las posibilidades que ofrece su conexión a Internet está la de jugar partidas en red contra personas que estén conectadas en otras partes del mundo. Esta opción no está disponible en un primer momento, pero Sega la irá poniendo en marcha a lo largo del año 2.000.
¿Títulos? «Sega Rally 2 »es el primero y el que más solera tiene. Pero apunta este otro: «Phantasy Star Online», un RPG firmado por el Sonic Team del que ya se hablan maravillas.

Porque verás **JUEGOS ALUCINANTES**

El mejor Sonic, el mejor arcade de lucha, aventuras que te pondrán los pelos de punta... los juegos más impactantes que hayas probado nunca se darán cita en tu Dreamcast. El potencial gráfico de la consola ha quedado demostrado desde el primer momento, con juegos como «Sonic Adventure», «The House of the Dead 2» o «Sega Rally 2».Y como todas las palabras que nos vienen a la cabeza para describir lo que aún queda por llegar no son publicables, lo mejor es que os citemos unos cuantos títulos: «Soul Calibur», «Shadowman», «Metropolis Street Racer», «Resident Evil: Code Veronica», «Shenmue». ¿Qué os parece?



Porque está a la cabeza de la **NUEVA GENERACIÓN**

Hablemos claro. Dreamcast es la avanzadilla de una nueva generación de consolas, pero no va a ser la única. Sony lanzará en el futuro su PlayStation 2, aunque lo que ha enseñado avanza un concepto diferente. La opción para ver películas en DVD y su propio diseño, la convierten más en un aparato pensado para ponerlo en el salón de la casa que en la clásica consola de videojuegos que tienes en tu habitación (la diferencia de precio entre una y otra máquina también es considerable). ¿Y Nintendo? Pues no hay mucho que decir, porque su proyecto todavía es poco más que un anuncio oficial. Nadie puede negar que, hoy por hoy, la reina indiscutible de la nueva generación se llama Dreamcast.

Porque encaja con tu **ESTILO DE VIDA**

Dreamcast es algo más que una simple consola de videojuegos. Es una forma de entender la vida, para gente dinámica, atenta siempre a las últimas tendencias. Aquí no puedes esperar a verlas venir. Tienes que estar despierto y vivir cada momento intensamente. ¿Encajas tú en ese perfil? Entonces Dreamcast es tu consola. Bienvenido a un mundo lleno de nuevas experiencias. Seguro que no te arrepientes de haberte unido a él.

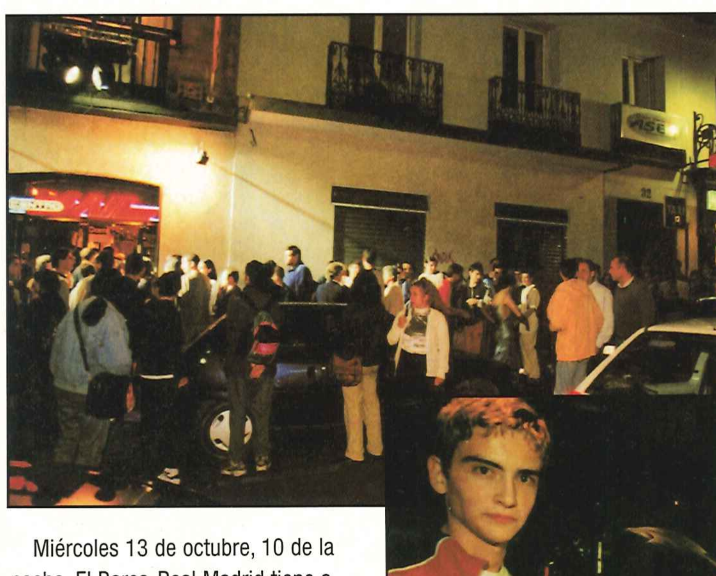


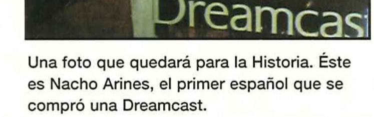
Y PORQUE ES...



España: Día 1

Sega puso a la venta su consola y paralizó el centro de Madrid





Una foto que quedará para la Historia. Éste es Nacho Arines, el primer español que se compró una Dreamcast.

Miércoles 13 de octubre, 10 de la noche. El Barça-Real Madrid tiene a todo el país pendiente del televisor. Un momento, ¿a todo el país? ¡De eso nada! A esa hora, cientos de personas hacían cola delante del Centro Mail de la calle Preciados, en Madrid, que abrió hasta la madrugada y se convirtió en el primer lugar de España donde se podía comprar una Dreamcast. Ni los goles de Raúl y Figo ni la mano de Sergi pudieron contener la avalancha.

Nacho Arines, un chaval madrileño, tuvo el honor de ser el primer comprador español de Dreamcast, aunque la hazaña le costó más de 3 horas de cola. Tras él, 20.000 personas más se han comprado una consola en los primeros 3 días de vida de Dreamcast en nuestro país. En toda Europa, se vendieron... ¡¡185.000 máquinas en sólo 4 días!!



Toda esta gente hizo horas de cola para comprar la flamante Dreamcast. ¡Y eso que se jugaba el Barça-Real Madrid!

SEGA & SWATCH

Oye, por favor... ¿tienes hor@?

Sega ha llegado a un acuerdo con Swatch para integrar en el universo Dreamcast la "hora Internet" que ha ideado la multinacional suiza.

El concepto parte de dividir las 24 horas del día en 1.000 unidades llamadas beats (1 beat equivale a 1 minuto y 23,4 segundos). La hora va desde @000 hasta @999, y su gran ventaja es que es la misma en todas las partes del planeta. Incluso existe ya un reloj, el Swatch Beat (izquierda), que marca la nueva hora Internet.

¿Os imagináis quedando con un amigo japonés a las @457 para echar una partida on-line?

Contacto: www.swatch.com



Sega ha puesto a disposición de todos vosotros tres teléfonos a los que podéis llamar para consultar cualquier duda. Son los siguientes:

Servicios generales: 902 20 23 24. Un número en el que os resolverán cualquier problema que os encontréis al conectar vuestra consola.

Servicio de trucos: 902 492 492. Aquí os darán todo tipo de ayudas que necesitéis para llegar al final de vuestros juegos favoritos.

Servicio network: 906 30 33 34. En esta línea os aclararán cualquier cuestión sobre Internet, el acceso a la red y el uso de sus múltiples servicios.



Flipando en colores

Presentamos la última moda en pads

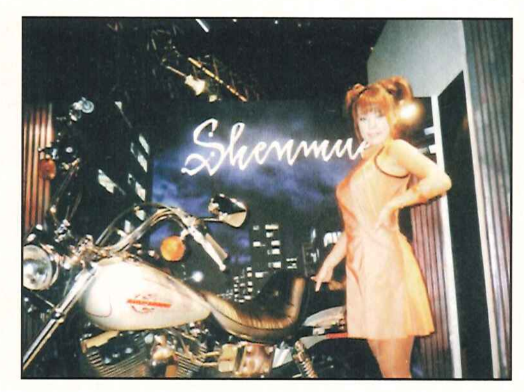
Estas cuatro "monadas" son los nuevos modelos de mando que Sega piensa poner a la venta en Japón a finales de año. Como podéis leer perfectamente en el cartel de detrás, a estos colores se les va a unir otro más en tono naranja, pero los nipones que se lo quieran llevar a casa tendrán que comprarse un juego llamado «Chu Chu Rockets».



TOKYO GAME SHOW

Se presentaron las próximas novedades





Por si andáis despistados, sabed que el Tokyo Game Show es la feria de videojuegos más importante de las que se celebran en Japón. Recientemente ha tenido lugar la edición de Otoño, y allí Dreamcast acaparó el máximo protagonismo.

El stand de Dreamcast destacaba por ser el más grande, y allí se pudieron ver juegos como el esperadísimo «Shenmue», la espléndida conversión del arcade «Crazy Taxi», las primeras imágenes de «Phantasy Star Online» (penúltima creación del Sonic Team) o el desternillante «Samba De Amigo» (una recreativa musical que se juega ¡con unas maracas!).

De entre los "third parties" destacaron sobre todo los escalofríos que producía «Resident Evil: Code Veronica» y las sugerentes formas que lucen las luchadoras del fenomenal «Dead or Alive 2».

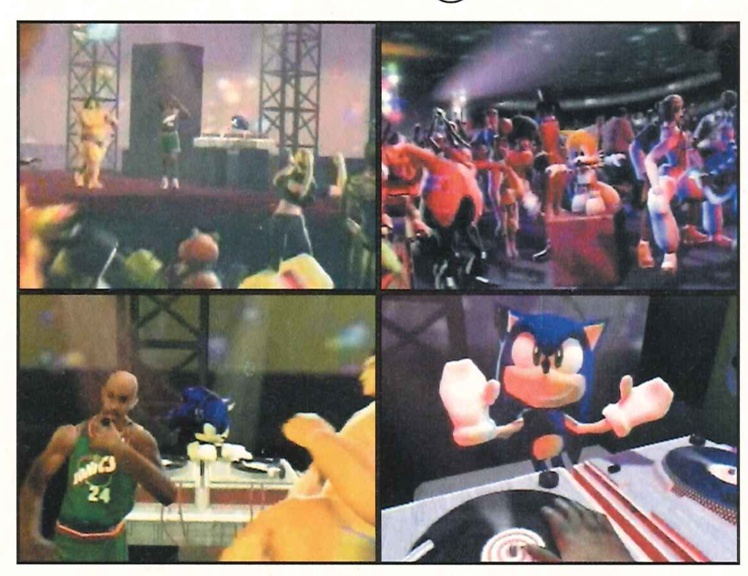
Con títulos como estos, el futuro de Dreamcast para el 2.000 se presenta de lo más interesante.

Dreamcast pega el cante en la MTV

Offspring, Jennifer López y... ¡Sonic!

El lanzamiento de Dreamcast no podía dejar pasar la oportunidad de anunciarse en un canal tan popular como la MTV. La campaña de Sega es genial, con anuncios tan espectaculares como los que aquí os mostramos.


Contacto: www.mtv.com



Los personajes de Dreamcast bailando al ritmo que marca Sonic en un fiestorro salvaje. Se le va un poco la olla pensando en su juego, pero después vuelve a ser el amo de la marcha.



"Blade Runner", "Mission: Impossible" y "The Matrix" sirven de inspiración a este corto, que narra el robo de una Dreamcast. Sonic y compañía celebran el éxito de la ladrona.

¡Toma nota!

[CIFRAS DE VENTAS] El lanzamiento de Dreamcast en Estados Unidos está batiendo todos los récords. Sega ha vendido ya ¡¡600.000!! unidades desde que la consola se puso a la venta allí, el pasado 9 de septiembre.

[RETRASO] Cuando todo el mundo se frotaba las manos ante el inminente lanzamiento del prometedor «Shenmue» (estaba previsto que saliera a finales de octubre en Japón), Sega of Japan ha anunciado que el juego no verá la luz hasta la primavera del año próximo.

[FICHAJE] Midway se ha hecho con los servicios de Shaquille O´Neal para que luzca su enorme "humanidad" en la carátula de «NBA Showtime». El juego está previsto que llegue a nuestro país en noviembre vía Infogrames.

[RUMOR] En Japón se dice que Sega está preparando una versión de «Daytona 2» para Dreamcast. De hecho, hay gente intrépida que va más allá, y se atreve a adelantar que el juego está ya al 45% de su desarrollo.

[DESMENTIDO] Konami se ha apresurado a desmentir los rumores que apuntaban a una posible cancelación de su «Castlevania Resurrection». Según la compañía japonesa, todo sigue su curso, aunque al desarrollo del juego todavía le queda bastante para darse por terminado.

[LANZAMIENTOS] Capcom ha confirmado su intención de lanzar dos nuevos juegos de lucha para Dreamcast. Se trata de «Street Fighter III W Impact» y «Tech Romance». Su lanzamiento está anunciado para enero... en Japón.

BIENVE

YA TIENES TU DREAMCAST EN CASA. JUEGOS, CONEXIÓN A INTERNET, CHAT, E-MAIL... ALUCINANTE ¿VERDAD? UN MOMENTO, NO NOS DIGAS QUE TODAVÍA NO SABES EXACTAMENTE QUÉ ES INTERNET... NO PASA NADA. AHORA MISMO TE PONEMOS AL DÍA.



NIDOS

RED

Imagínate un sábado cualquiera. Te has levantado tarde (ayer saliste hasta las mil) y has quedado para ir al cine antes de retomar la marcha nocturna. Pero ocurre que no hay un periódico en casa donde consultar la cartelera, y lo último que te apetece es bajar a la calle a comprar uno. ¿Qué hacer? Fácil, te conectas a Internet y entras en una página donde ves lo que ponen en las salas de tu ciudad, y también el horario de las distintas sesiones. Puede incluso que la película que elijas tenga su propia página web, donde te cuentan todos los detalles: director, actores, argumento, efectos especiales, anécdotas del rodaje, etc.

Así es Internet, una red mundial que te permite el acceso directo a todo tipo de fuentes de información sin necesidad de moverte de casa. Cualquier tema que se te ocurra, por raro que parezca, tiene cabida en la llamada world wide web. Al fin y al cabo, estamos hablando de globalización, y entre los 6.000 millones de seres humanos que habitamos la Tierra, seguro que hay alguien que tiene tus mismos gustos y se ha preocupado de introducir en la red la información que a ti te interesa.

Hasta ahora, para conectarte a Internet necesitabas un ordenador, un módem, una línea telefónica y un proveedor de servicios. Ahora, con Dreamcast, el proceso se simplifica. No te hace falta ordenador, y la pantalla de tu televisión hace las veces de monitor. La nueva plataforma de Sega incluye un módem que va acoplado a uno de sus laterales y sirve para conectar tu consola a la red mundial a través de la línea telefónica.

Sega ha llegado a un acuerdo con British Telecom (BT), una de las grandes compañías mundiales de telecomunicaciones, para que sea la proveedora del servicio, y tu Dreamcast trae un disco con el software de navegación, denominado Dreamkey, que te permite rastrear Internet en busca de información que necesites.

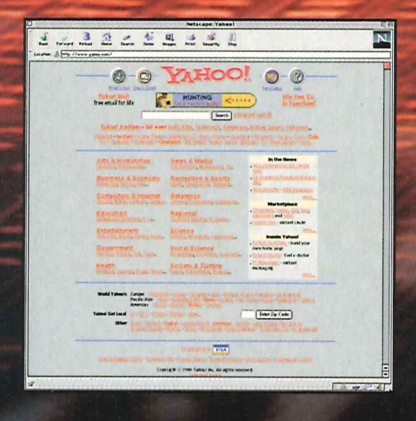
El único límite en Internet lo pone el cansancio y, sobre todo, la tarifa del teléfono. En primer lugar, hay proveedores que cobran por el mero hecho de ▸▸



CUADERNO DE BITÁCORA PARA NAVEGANTES

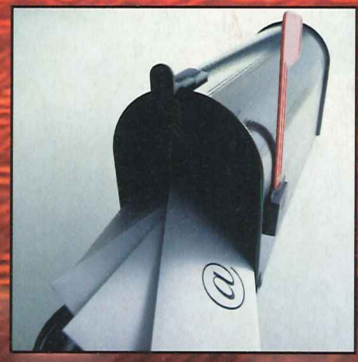
• **BANNERS** (Banderas en inglés). Recuadros donde se suelen introducir espacios publicitarios dentro de las páginas web. Se sirven de los últimos avances técnicos para llamar la atención de los navegantes.

• **BUSCADOR** (Search Engine): Motor de búsqueda a través del cual quien se conecte a Internet consigue la información que desea. Existen multitud en la red. Entre los más utilizados destacan Yahoo (www.yahoo.com) y Altavista (www.altavista.com), que en la actualidad también tienen sus respectivas versiones para países de habla hispana. Olé (www.ole.es) y Ozú (www.ozu.es) son servidores españoles, con todos sus contenidos en castellano.



• **CHAT:** Sistema que permite que múltiples internautas mantengan una charla a través de Internet. Diversos chats tienen la posibilidad de que los interesados puedan escribirse únicamente con una persona, separados del resto. En estas charlas se suelen utilizar los denominados “nicknames”, o apodos elegidos por cada uno de los participantes.

• **DOWNLOAD:** Hace referencia a la posibilidad de bajar o descargar desde la red hasta nuestro ordenador archivos de imágenes, textos, vídeos, demos de juegos, etc.



• **E-MAIL** (Correo electrónico): Servicio de correo por Internet, con las mismas funciones que el servicio postal usual, pero con la ventaja de su increíble inmediatez. Entre los programas de correo más usuales están el Outlook y el Eudora.

• **NAVEGADOR** (Web Browser): Son los programas de software que nos permiten leer y contemplar las páginas web existentes en la red.

Los que mayor éxito han cosechado son las diferentes versiones de Internet Explorer y Netscape. Dreamcast tiene el suyo propio, denominado Dreamkey.

Netscape N

• **HTML:** (Hyper Text Markup Language). Lenguaje que se emplea para crear páginas en la www.

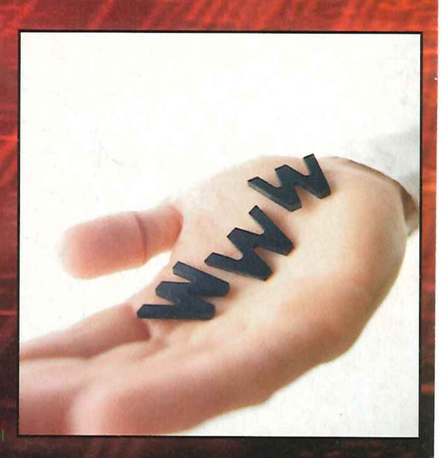
• **HTTP:** (Hyper Text Transfer Protocol). Protocolo sobre el que se ha establecido la www. Define cómo los mensajes son formateados y transmitidos, y qué acciones realizan los servidores y los navegadores para conectar con las páginas web, a través de diferentes comandos.

• **JUEGO ON-LINE:** Posibilidad de que los usuarios disputen partidas a través de la red de forma simultánea.

• **MÓDEM:** Periférico encargado de transmitir los comandos u órdenes realizados por el usuario y transmitirlos a través de la línea telefónica hacia el servidor. Existen dos tipos de módem: interno y externo. El módem de Dreamcast es externo, lo que le da la posibilidad de ser renovado en el futuro.

• **NET** (Red): Dos o más ordenadores conectados entre sí que comparten información.

• **SERVIDOR** (Web Server): Cualquier terminal informático que envía o reparte páginas web.



- **W.W.W.** (World Wide Web): La denominada telaraña global, supraescenario virtual al que se conectan los usuarios de Internet.

servirte la conexión, y en segundo término, debes abonar los gastos del tiempo que permaneces conectado. Los precios, en estos casos, vienen en función de las franjas horarias en las que te conectas (por eso la gente suele entrar en Internet por la noche, cuando las tarifas son más baratas).

Lo bueno de la apuesta de Sega es que la conexión es gratuita, es decir, que BT no te cobra por el servicio que ofrece. Tú sólo pagas por el tiempo que permaneces enganchado, y el coste es en todo momento el de una llamada local.

Una vez que estás dentro, la información que ofrece Internet se presenta en forma de libros virtuales, a los que se accede introduciendo la dirección correspondiente, y por los que te mueves pasando las páginas en las que se distribuye su contenido. Pero la red ofrece en la actualidad otro tipo de servicios. Hoy cualquier persona puede adquirir productos desde su propio domicilio, ver imágenes procedentes de cámaras situadas en diferentes puntos del planeta (webcams), e incluso es posible mantener charlas amigables con cualquier persona (chats). Entre las opciones de mayor uso se encuentra la utilización del correo electrónico o e-mail. Su inventor, Ray Tomlinson, difícilmente podía pensar allá por 1.970 que su inocente aplicación de envío y recepción de mensajes entre ordenadores se convertiría en una de las formas de comunicación más rápidas y con mayor número de usuarios.

INTERNET ES UNA RED QUE TE PERMITE EL ACCESO DIRECTO A TODO TIPO DE INFORMACIÓN. EL MUNDO ENTERO ESTÁ A TU ALCANCE SIN TENER QUE MOVERTE DE CASA.

Pero ahí no acaba todo. Gracias a la conexión a Internet, Dreamcast te va a ofrecer la posibilidad de jugar partidas on-line contra otras personas, ya sea tu vecino o alguien que vive en el otro lado del planeta. Incluso vas a poder bajarte de la red nuevos niveles o personajes extra para tu juego favorito.

Como ves, Internet se ha convertido en un verdadero escaparate mundial. Hace años, con el auge de la televisión, se decía que quien no apareciera en ella no existía. Con la red global ocurre lo mismo: si no estás en Internet, no eres nadie. Esa es la gran revolución de Dreamcast, porque te abre las puertas de un mundo sin fronteras. El futuro está llamando a tu puerta, chico. ¿Vas a dejarlo pasar?

El origen de Internet: ¡Alarma nuclear!

Para conocer el origen de las redes informáticas nos tenemos que remontar a los años de la Guerra Fría. El gobierno norteamericano, preocupado por un posible ataque nuclear procedente de la URSS, se preguntaba si en caso de ataque serían posibles las comunicaciones entre ciudades como Nueva York, Washington y Los Angeles. Las líneas telefónicas serían probablemente destruidas, y con una atmósfera altamente ionizada, la comunicación por radio también se vería afectada.

El Departamento de Defensa encontró la solución a mediados de los años 60: interconectar teletipos con ordenadores para crear una red privada de comunicaciones. De esta forma se creó ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), una red que unía todos los Estados americanos, de costa a costa y de Norte a Sur del país, y que se convirtió en el embrión de la futura Internet.

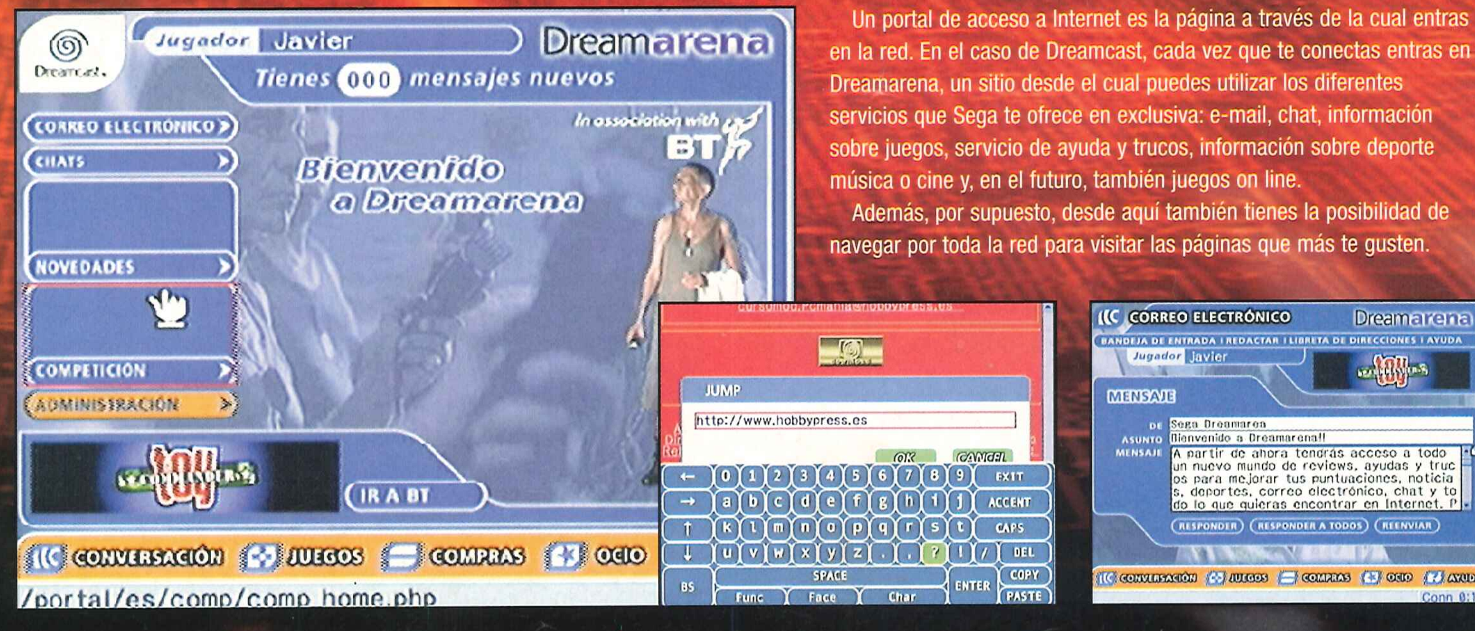
El nuevo ingenio informático no fue puesto al alcance de la opinión pública hasta comienzos de los años 70. Poco a poco se fueron desarrollando redes similares en universidades y centros científicos, y la idea de conectarlas entre sí dio paso a Internet ("INTERconnected NETworks").

En la actualidad, se calcula que se conectan a la red más de 150 millones de personas, dato que se espera que será duplicado en el transcurso del próximo año. De hecho, si sigue creciendo de forma exponencial al igual que en los últimos ejercicios, probablemente su volumen de trabajo será superior al que pueda facilitar la red de telefonía mundial.

DREAMARENA, TU PORTAL EN INTERNET

Un portal de acceso a Internet es la página a través de la cual entras en la red. En el caso de Dreamcast, cada vez que te conectas entras en Dreamarena, un sitio desde el cual puedes utilizar los diferentes servicios que Sega te ofrece en exclusiva: e-mail, chat, información sobre juegos, servicio de ayuda y trucos, información sobre deporte música o cine y, en el futuro, también juegos on line.

Además, por supuesto, desde aquí también tienes la posibilidad de navegar por toda la red para visitar las páginas que más te gusten.





▶ Compañía: **Namco (www.namco.com)** ▶ Fecha: **Noviembre** ▶ Género: **Lucha**

Soul Calibur

Y Namco dijo: ¡hágase la lucha! Y creó el juego perfecto. A partir de ahora ya nadie se acordará de «Tekken 3», realizado, casualmente, por la misma compañía.

«Soul Calibur» es el auténtico niño mimado de la familia Dreamcast, un juego del que todo el mundo habla maravillas.

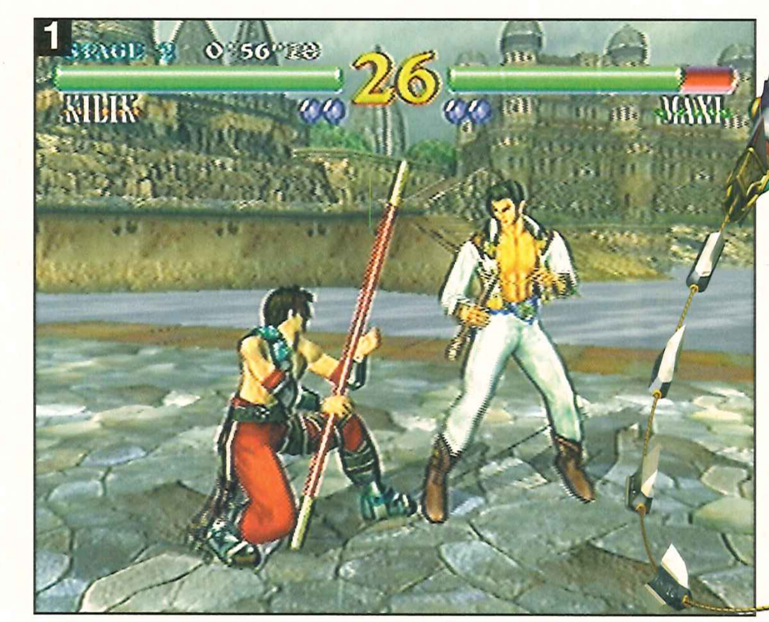
En Japón, donde ya está a la venta desde hace algunos meses, ha sido aclamado como el sucesor de «Tekken 3» para, ejem, PlayStation (perdonad, teníamos que nombrarla). Ahora, Sega nos va a acercar esta obra maestra de Namco, para que en Occidente también comprobemos que no hay nadie que te deje K.O. con tanta elegancia como los luchadores de «Soul Calibur».

Las condiciones en las que ha nacido este título son inmejorables: la mejor consola del momento, puesta al servicio de la compañía con más experiencia programando juegos de lucha. El resultado es una bestia capaz de mejorar las prestaciones de su propia versión para recreativa.

LOS QUE CONOZCÁIS LOS ANTECEDENTES del juego (es la continuación de un arcade llamado «Soul Edge»), sabréis que en estos combates está permitido el uso de todo tipo de armas blancas, desde katanas samurai hasta enormes hachas capaces de apurar al máximo el afeitado. Pero si a la hora de luchar «Soul Calibur» va a hacer una portentosa exhibición de control, lo que os demostrará definitivamente su insultante superioridad será un apartado visual impresionante.

Fuentes de luz tratadas con cuidado fotográfico, modelado casi real de los personajes, y animaciones tan detalladas que veréis respirar a los luchadores, os van a transportar a un nivel al que ningún otro juego de lucha os había llevado hasta ahora.

Mirad estas pantallas. Así sabréis cómo va a ser el mejor juego del año.













❶ Hay premio para el que descubra un solo polígono en el cuerpo de estos luchadores.
❷ ¿Quién necesita un arma cuando es capaz de realizar golpes tan virtuosos como éste?
❸ Cada destello de luz se reflejará de forma totalmente realista sobre los personajes.
❹ El plantel inicial de diez personajes se verá completado por varios luchadores secretos.
❺ En «Soul Calibur» también participarán chicas. Olvidad lo que os dijeron sobre el sexo débil.
❻ Namco. Lección nº1: modelado de cuerpos.







❼ El desarrollo de los combates va a ser un deleite para la vista. El excelente trabajo de "motion capture" dará una credibilidad extraordinaria a cada movimiento.
❽ Los combates podrán acabar de dos maneras: la más costosa será dejar al rival sin energía. La vía rápida será "invitarle" amablemente a que abandone el ring.
❾ Si queréis llegar lejos en «Soul Calibur» deberíais apuntaros ya mismo a una academia en la que os enseñen la teoría y la práctica de los combos. Son fundamentales para la victoria.

LAS CLAVES

LA EXPERIENCIA DE NAMCO. La compañía japonesa se ha convertido en el referente obligado cuando hablamos de juegos de lucha. Hasta ahora, la serie «Tekken» era su mejor obra. Con la llegada de Dreamcast, «Soul Calibur» va a ser el nuevo rey.

EL MAGISTRAL DESPLIEGUE GRÁFICO. La calidad de los gráficos de «Soul Calibur» va a ser tan grande que superará incluso a lo que mostraba la versión para recreativa. Personajes, animaciones, iluminación... todo será perfecto.

UN JUEGO DIGNO DE UNA GRAN MÁQUINA. Es así de claro: el nivel de «Soul Calibur» sólo podéis encontrarlo en Dreamcast. Hay otras consolas, pero ninguna es capaz de igualar lo que vais a presenciar en este juego.

▶ *Sega (www.dreamcast-europe.com)* ▶ *Ya disponible* ▶ *Shoot'em Up*

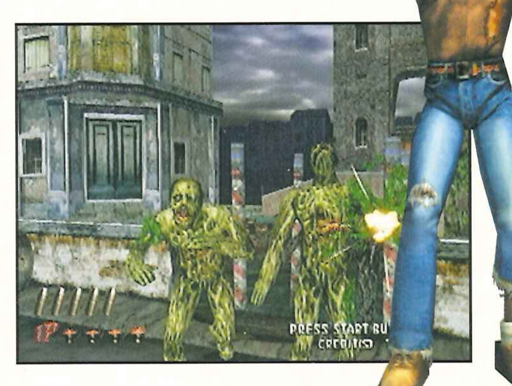
HouseoftheDead2

Los zombies de Sega se han escapado de los salones recreativos. Ten cuidado al abrir el armario. ¡Puede que haya uno en tu propia habitación!

La autopista directa que une a la placa Naomi con Dreamcast ha sido aprovechada por Sega para realizar esta conversión casi perfecta de uno de sus arcades de más éxito.

Si os lleváis a casa «The House of the Dead 2» podréis disfrutar de unos gráficos calcados a los del original, que tan buenos y escalofriantes ratos os ha hecho pasar en el salón recreativo. Muertos que olvidaron la dirección de sus tumbas, avance automático en primera persona, víctimas que suplican vuestra ayuda, varios modos de juego nuevos y toda la emoción que da el saber que la vida depende de vuestra puntería. Además, se vende junto con la pistola. Una oferta irresistible para morirse de miedo.







▶ *Sega (www.dreamcast-europe.com)* ▶ *Ya disponible* ▶ *Velocidad*

SegaRally2

¿Eres capaz de conducir un Lancia Delta a 200 Km/h por una carretera nevada? Cuando lo sepa tu padre, seguro que te deja coger su coche nuevo.





«Sega Rally» se ha convertido en un mito dentro del género de la velocidad. Ésta no es la primera vez que nos llega una versión doméstica de la recreativa, pero sí que estamos ante la primera capaz de tratarla de tú a tú sin complejos.

El potente motor turbo de «Sega Rally 2» es capaz de plantar en pantalla unos vehículos con una robustez y una presencia imponentes, y también de lanzarlos a velocidades de vértigo por todo tipo de circuitos.

Lo mejor de todo es que el modo arcade original viene acompañado por un campeonato que se extiende a lo largo de diez largas temporadas, en el que ponéis a prueba vuestra pericia como pilotos. Tampoco faltan los imprescindibles duelos a dobles, e incluso se anuncia para más adelante una apasionante opción para disputar partidas on-line contra conductores de cualquier parte del planeta. En espera de que llegue, tenéis tiempo para ir entrenando a tope.

▶ Compañía: **Activision (www.activision.com)** ▶ Fecha: **Ya disponible** ▶ Género: **Aventura**

BlueStinger

¿Qué tiene que ver contigo el meteorito que hizo que se extinguieran los dinosaurios? Te lo contaremos en otro momento. Ahora lo mejor que puedes hacer es... ¡escapar!



La primera gran aventura de Dreamcast os introduce en una historia que mezcla la ciencia ficción con ciertos toques de terror al estilo «Resident Evil». Es cierto que aquí no hay zombies, pero sí que vais a tener el gusto de conocer a unos seres mutantes con más brazos de los que las autoridades sanitarias recomiendan para las personas decentes.

EL PROTAGONISTA PRINCIPAL de la historia es este muchacho de azul que aparece aquí a la izquierda. Responde al nombre de Elliot Ballade, y en su curriculum pone que es un experto en misiones de rescate. Él es el encargado de averiguar qué narices está ocurriendo en una isla situada justo en el punto donde cayó el meteorito que hizo que desaparecieran los dinosaurios. La tarea que se le presenta es fina, como veis, así que la gente de Climax Graphics (los programadores del juego, que llega a Europa de la mano de Activision) pensó que no vendría mal que alguien le echase una mano. Por eso, durante el desarrollo de la aventura podéis controlar también a un grandullón que se llama Dogs Bower y que emplea armas diferentes a las de Elliot.

Pero la nómina de "buenos" no se acaba aquí. En el papel de secundarios aparecen además Janine King, una chica que os ayuda a orientaros en vuestro recorrido por la isla, y Nephilim, un ente con aspecto de ángel cuyas intenciones no están del todo claras.

Como ocurre con la mayor parte de esta primera hornada de juegos para Dreamcast, el aspecto gráfico de «Blue Stinger» llama mucho la atención. La libertad de movimientos por las siete grandes áreas en las que se divide el juego es absoluta, y a medida que resolvéis puzzles, descubrís secretos y os cargáis a más de un mutante, vais apreciando el gusto por el detalle que preside cada nuevo escenario que visitáis.

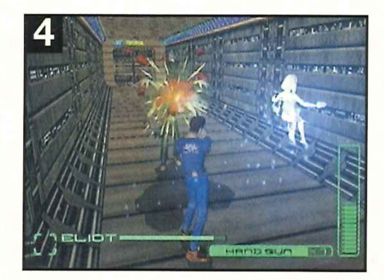
Un último detalle a tener en cuenta es que el juego no está traducido, así que el tener un diccionario de inglés a mano nunca viene mal.

LAS CLAVES

LA PRIMERA AVENTURA. La intrigante historia de ciencia ficción que nos trae «Blue Stinger» es el primer representante de este género que llega a Dreamcast.

CAMBIOS EN LA VERSIÓN OCCIDENTAL. Se han corregido algunos problemas con las cámaras que presentaba la versión japonesa del juego.

¿QUÉ TAL VUESTRO INGLÉS? «Blue Stinger» no está traducido, así que os conviene controlar bastante inglés para poder vivirlo a tope.





❶ El juego está repleto de seres mutantes.
❷ El desarrollo os propone diversos retos. En este caso, debéis buscar una medicina.
❸ Foto de familia con los cuatro "protas".
❹ Por suerte, Elliot es un excelente tirador.
❺ Durante la partida también podéis controlar a este grandullón con barba.

▶Acclaim (www.acclaimnation.com) ▶Ya disponible ▶Velocidad

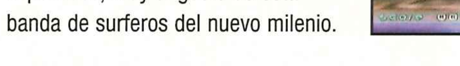
TrickStyle

Acclaim se asoma al próximo milenio y te descubre la solución a los atascos. No más coches: ¡Viva el monopatín!



La acción transcurre en un futuro tipo Blade Runner, y os propone disputar carreras de monopatines hipermodernos, con elevalunas de serie, doble airbag, etc., ya sabéis.

Lo más impresionante del juego es la maestría con que simula el comportamiento de los corredores, que se deslizan con una naturalidad apabullante por circuitos de EEUU, Gran Bretaña y Japón. Además, en «Trick Style» también tienen cabida todo tipo de piruetas y movimientos especiales, muy al gusto de esta banda de surferos del nuevo milenio.







▶Ubi Soft (www.ubisoft.com) ▶Ya disponible ▶Velocidad

SpeedDevils

Saca tu lado macarra a pasear. En estas carreras, como te pares en un paso de cebra sólo lograrás que se rían de ti.



Coches típicamente americanos, un estilo de conducción muy arcade y toneladas de posibilidades de juego son las grandes bazas de «Speed Devils», el título que se ha convertido en algo así como el Rayo Vallecano de la Dreamcast, por aquello de ser la gran revelación.

Tras la espléndida solidez de sus gráficos habita una jugabilidad que pone a prueba vuestra pericia como pilotos, y que lo mismo os obliga a ganar carreras para comprar un coche más potente, que a apostar vuestras pelas con otro corredor.



❶ Los coches imitan la imagen de los modelos americanos.
❷ Ésta es la señal de Stop con mejor dentadura que habíamos visto.
❸ La longitud de los circuitos es kilométrica.

▶Midway (www.midway.com) ▶Ya disponible ▶Deportivo

Ready2RumbleBoxing

¡Primer asalto! A la izquierda, un boxeador con el pelo a lo afro. A la derecha, un ex-luchador de sumo... ¿Pero este juego va en serio?

Y tanto. Fue uno de los juegos que mejores críticas recibió en el último E3 de Los Angeles, y sólo hay que disputar un combate para comprender por qué.

Midway ha conseguido reunir sobre el ring de «Ready 2 Rumble Boxing» al grupo de boxeadores más cachondo y disparatado que hayáis visto nunca, pero al mismo tiempo ha sabido permanecer fiel a la esencia de este deporte.

¿Qué significa? Pues que en estas peleas podéis hacer el gancho de derecha con mejor estilo desde los tiempos de Mohamed Alí, y al mismo tiempo soltar una carcajada al ver el careto que se le queda a vuestro rival.



▶ *Compañía:* ***Sega (www.dreamcast-europe.com)*** ▶ *Fecha:* ***Diciembre*** ▶ *Género:* ***Deportivo***

NBA2000

Yo sé lo que se siente al jugar en la cancha de los Lakers. Un día metí 30 puntos. Teníais que ver la cara que puso Pippen. Pero lo mejor fue aquel gorro a Olajuwon. ¡Y eso que apenas llego al 1´60!

Estáis en forma, chicos? Esa barriguita que lucís no se estila en la NBA, pero Sega va a hacer el milagro de poneros a jugar con los grandes del basket sin necesidad de pasar por un agotador entrenamiento previo. La fórmula mágica para conseguirlo se llama «NBA 2000», y es el simulador de baloncesto que va a conseguir que dudéis si lo que veis es un juego o es que están poniendo un partido en la tele.

Todos los aspectos que se dan cita en un partido de la mejor liga del mundo van a quedar reflejados en el juego. Para empezar, las canchas, que van a ser reproducciones casi exactas de las 28 pistas de la NBA. No va a estar el vendedor de perritos calientes, pero sí que notaréis el apoyo de vuestro público cuando juguéis en casa, o la presión de los aficionados rivales cuando os toque jugar en campo contrario.

TODAVÍA MÁS IMPRESIONANTE va a ser el aspecto de los jugadores. Hablamos de 400 modelos individuales, que presentarán todos los detalles de las caras, los peinados y hasta los tatuajes que llevan los jugadores reales en sus cuerpos.

Y si queréis saber de qué forma se moverán, los datos hablan de más de 1.500 animaciones tomadas con las más avanzadas técnicas de motion-capture. Será como ver un partido por la tele, pero con la diferencia de que seréis vosotros los que os tengáis que jugar el balón decisivo del partido, o los encargados de que la estrella del equipo rival acabe con un rosco en su marcador personal.

Si os gusta el baloncesto, seguro que «NBA 2000» consigue que no salgáis de casa en mucho tiempo.







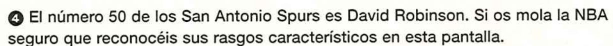
❶ El mítico Madison Square Garden representado con todo lujo de detalles.
❷ Las animaciones de los jugadores imitarán perfectamente los movimientos reales.
❸ Tendréis que dominar la estrategia para superar la inteligencia de los contrarios.











❹ El número 50 de los San Antonio Spurs es David Robinson. Si os mola la NBA seguro que reconocéis sus rasgos característicos en esta pantalla.
❺ Los modos de juego os permitirán disputar partidos amistosos o participar en una temporada completa que se desarrolla como la de verdad.
❻ En los partidos podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos.
❼ ¡Esto es espectáculo! «NBA 2000» va a mirar por encima del hombro al resto de simuladores de baloncesto que conocíamos hasta ahora.

LAS CLAVES

VISUAL CONCEPTS, LA COMPAÑÍA SORPRESA. Son los responsables del enorme éxito de «NFL 2000» en Estados Unidos, y parece que han vuelto a acertar programando este excepcional juego.

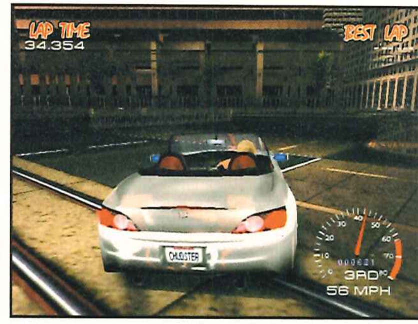
LA SIMULACIÓN LLEVADA UN PASO MÁS ALLÁ. La exactitud con que se van a reproducir las canchas, el modelado de los jugadores y la naturalidad de sus movimientos, darán como resultado un realismo asombroso.

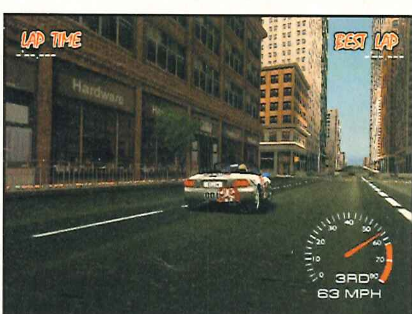
MUCHO MÁS QUE MATES. La inteligencia artificial de vuestros rivales en «NBA 2000» os obligará a elaborar cada ataque. Además, los jugadores tendrán las mismas características técnicas que los reales.

▶ *Sega (www.dreamcast-europe.com)* ▶ *Diciembre* ▶ *Velocidad*

Metropolis Street Racer

Imagina que conduces un deportivo último modelo. Imagina que vas por una calle de Tokio, Londres o San Francisco. Vale, acabas de descubrir «MSR».





La idea que teníais de lo que es un simulador de carreras está a punto de cambiar radicalmente. Incluir coches verdaderos está muy bien, pero a estas alturas ya no sorprende a nadie. Y llevar una rubia explosiva en el asiento del copiloto no es realista, simplemente es mentira.

Si de verdad queréis saber lo que es el último grito en realismo, será mejor que os vayáis poniendo al día de la bomba que están preparando en Bizarre Creations. Porque la compañía de Liverpool va a incluir en su juego reproducciones exactas, calle por calle, farola por farola, de las tres ciudades que hemos mencionado arriba. El proceso de programación ha incluido filmaciones en video de las localizaciones reales, y el estudio de cientos de fotografías para que no se les escape un detalle.

Creednos. Nosotros lo hemos probado ya, y jamás habíamos visto un juego que se acercase tanto a las sensaciones que se tienen conduciendo en la vida real. Con una joya así, ¿quién necesita «Gran Turismo»?

▶ *Capcom (www.capcom.com)* ▶ *Ya disponible* ▶ *Lucha*

Power Stone

Un buen día, los creadores de «Street Fighter» descubrieron las posibilidades de las tres dimensiones. La idea les gustó, y de ella nació este juego.

Si tuviéramos que elegir una palabra que sirva para definir lo que es «Power Stone», seguramente diríamos interacción. Capcom ha ideado unos combates en los que los personajes se desplazan con total libertad por el escenario. Y no hablamos sólo de sacarle el máximo partido a las 3D, sino también de poder atizarle a vuestro rival con cualquier objeto que encontréis.

Añadid a esto el empleo de todo tipo de armas y las transformaciones de los personajes cuando reúnen ciertos items, mezclarlo con una amplia gama de golpes especiales, y el resultado será un juego movidito y espectacular.



Todos los juegos de Dreamcast hasta el 2000

OCTUBRE:

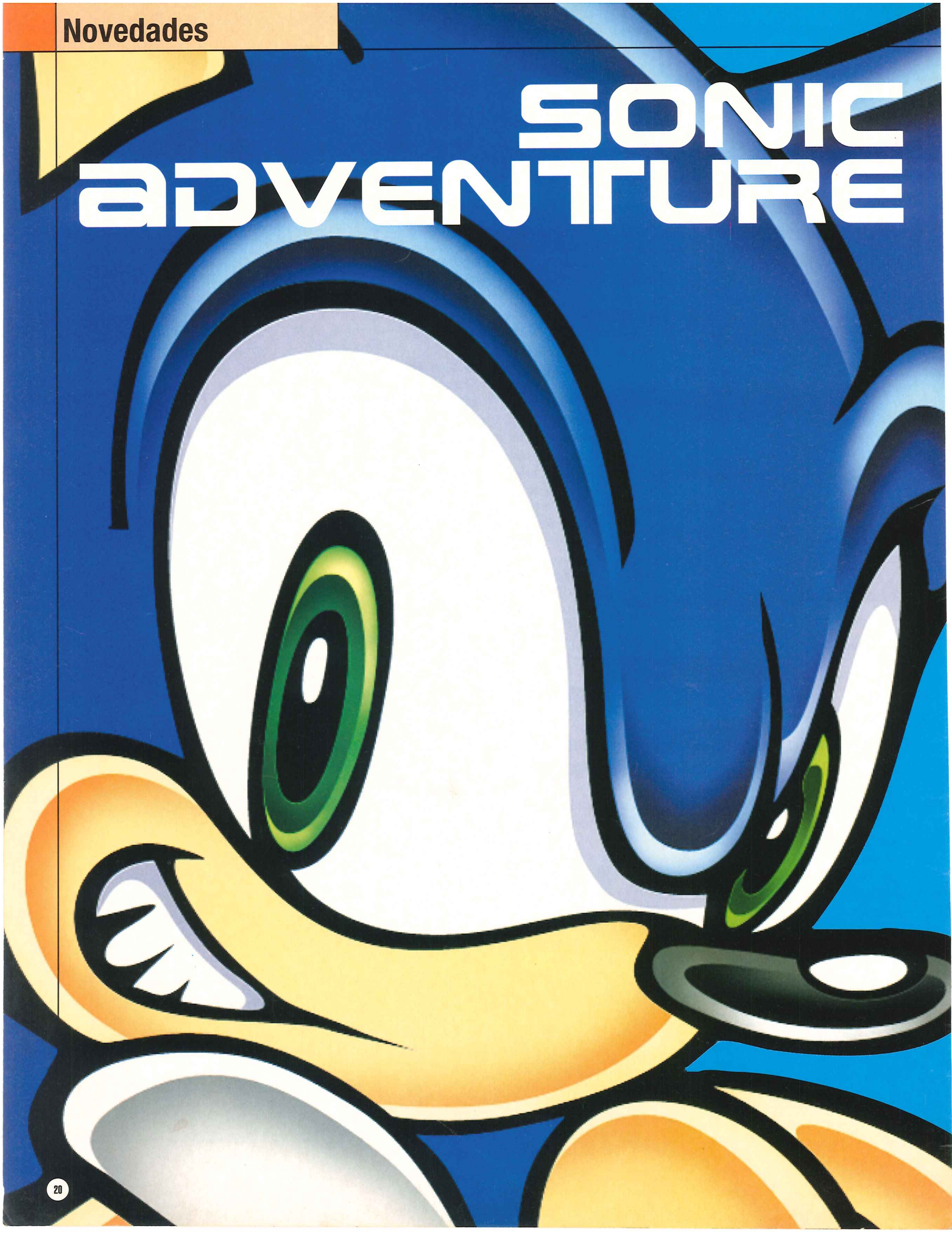
- **SEGA RALLY 2** (Sega).
- **VIRTUA FIGHTER 3TB** (Sega).
- **SONIC ADVENTURE** (Sega).
- **THE HOUSE OF THE DEAD 2** (Sega)
- **INCOMING** (Sega).
- **TOY COMMANDER** (Sega).
- **BUGGY HEAT** (Sega).
- **DYNAMITE COP** (Sega).
- **AEROWINGS** (Sega).
- **TOKYO HIGHWAY CHALLENGE** (Sega)
- **POWER STONE** (Proein).
- **BLUE STINGER** (Proein).
- **SOUL FIGHTER** (Proein).
- **MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE** (Infogrames).
- **READY 2 RUMBLE BOXING** (Infogrames)
- **HYDRO THUNDER** (Infogrames).
- **MORTAL KOMBAT GOLD** (Infogrames).
- **PEN PEN** (Infogrames).
- **JIMMY WHITE´S 2 CUEBALL** (Virgin).
- **TRICK STYLE** (Acclaim).
- **MONACO GP RACING SIMULATION** (Ubi Soft).
- **SPEED DEVILS** (Ubi Soft).
- **SUZUKI ALSTARE RACING** (Ubi Soft).

NOVIEMBRE:

- **F1 WORLD GRAND PRIX** (Sega).
- **SNOW SURFERS** (Sega).
- **SOUL CALIBUR** (Sega).
- **WORLDWIDE SOCCER 2000** (Sega).
- **NBA SHOWTIME** (Infogrames).
- **UEFA STRIKER** (Infogrames).
- **MARVEL VS CAPCOM** (Virgin).
- **VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE** (Proein)
- **FIGHTING FORCE 2** (Proein).
- **NFL QBC 2000** (Acclaim).
- **WWF ATTITUDE** (Acclaim).
- **PSYCHIC FORCE** (Acclaim).
- **SOUTH PARK: CHEF´S LUV SHACK** (Acclaim).

DICIEMBRE:

- **NBA 2000** (Sega).
- **RED DOG** (Sega).
- **METROPOLIS STREET RACER** (Sega).
- **RESIDENT EVIL 2** (Virgin).
- **SHADOWMAN** (Acclaim).
- **TEE OFF** (Acclaim).
- **CAESARS PALACE 2000** (Virgin).
- **STREET FIGHTER ALPHA 3** (Virgin).


SONIC
ADVENTURE

"...Y entonces lo vi, señor guardia. Era una **centella azul** que me adelantó en apenas una décima de segundo..."



- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**





La opción es clara: salir por piernas o ser aplastados por esa enorme piedra que baja rodando. Velocidades de vértigo y una toma frontal para darle más espectacularidad a la escena. Es uno de los alardes técnicos que se permite el nuevo «Sonic Adventure». Por cierto, ¿alguien se acuerda de un tal Indiana Jones?

Tails pilotando el avión y Sonic ocupándose de los disparos. La variedad no falta nunca.



Nueva consola de Sega, nuevo juego de Sonic. Esto debe tener algo que ver con la relación causa-efecto que nos enseñaron en el instituto, pero como la física siempre nos quedaba para Septiembre, y tampoco es cuestión de ponernos pedantes, no vamos a seguir por ahí. El caso es que la historia lleva años repitiéndose, y era casi una cuestión de buenas maneras que Dreamcast invitase al genial puercoespín a su fiesta de presentación.

Sin embargo, esta vez es diferente a las anteriores. Nuestro amigo azul no es nada tonto. Ha descubierto las infinitas posibilidades que le ofrece la nueva máquina de Sega, y las ha aprovechado para montarse un chiringuito tridimensional que hace que sus anteriores juegos parezcan ahora sacados del Pleistoceno. Porque debe quedar claro que no estamos ante otro «Sonic» más. Yuji Naka, el padre de la criatura, y sus chicos del Sonic Team, han creado uno de los juegos más bellos y espectaculares que hayamos visto nunca.

EL COMIENZO DE «SONIC ADVENTURE» IMPRESIONA. Pasa la intro y pulsamos Start para iniciar la partida, confiando en que aparezca el típico nivel de trámite que nos permite tomarle el aire a los controles. Pues de eso nada, majos. Lo primero que hacemos es pelear contra Chaos, todo un "boss" que está en la nómina del Dr. Robotnik y con el que más adelante nos volveremos a enfrentar varias veces.







Pasado el susto inicial, toca abrocharse los cinturones, porque comienza el gran espectáculo. El juego presenta un área central que se llama Station Square, por la que Sonic se mueve libremente como si de una aventura se tratase. Es una enorme ciudad casi real, que tiene calles, tráfico, peatones, tiendas, un hotel a todo lujo, ¡y hasta casino! Si nos paramos a hablar con los diferentes personajes que encontramos allí, podemos obtener información sobre nuestro próximo destino en el juego. Además, contamos con la ventaja de que Sega ha tenido el detalle de ponerle subtítulos en castellano a las ▶▶



Una de las cosas que llama la atención es que Sonic y sus amigos no paran de hablar. Lo hacen en las zonas donde el desarrollo tiene carácter de aventura, pero también en las numerosas secuencias de animación que tiene el juego. ¿Y sabéis qué es lo mejor? Pues que unos hermosos subtítulos en castellano nos permiten enterarnos de todo lo que ocurre. Fantástico.

La opción Internet

El menú principal de «Sonic Adventure» cuenta con una opción de Internet que os conecta directamente con la página oficial del Sonic Team. Si la visitáis, podéis bajaros algunas curiosidades, o inscribir vuestro récord en una lista en la que hay jugadores de todo el mundo.

SECUNDARIOS CON AFÁN DE PROTAGONISMO



Nombre: AMY.
Objetivos: Jugando con la novia de Sonic, debemos llegar al final de cada nivel antes que el robot que nos persigue.



Nombre: TAILS.
Objetivos: Ayuda a Sonic en la partida principal, pero en la suya su misión es mejorar los tiempos de su amigo.



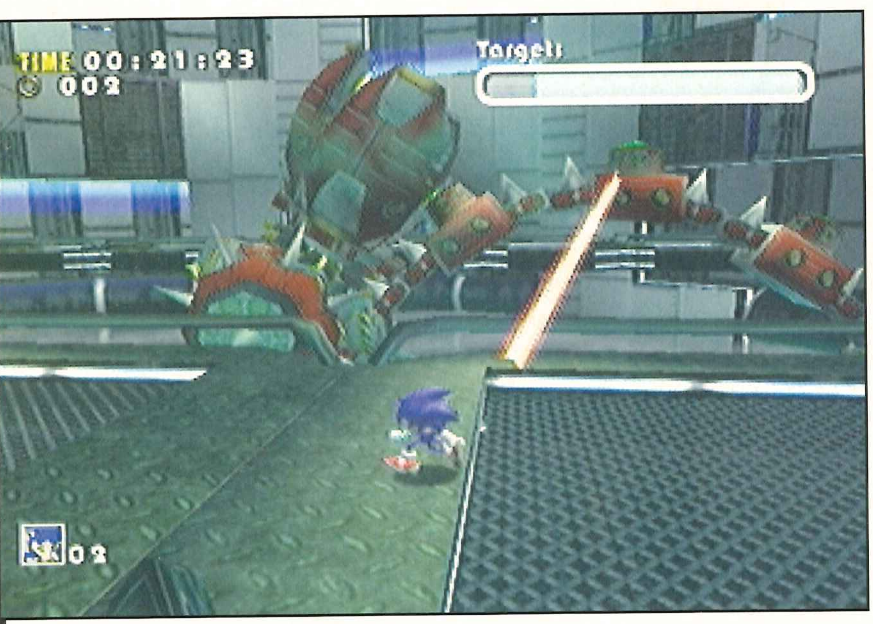
Nombre: KNUCKLES.
Objetivos: No está muy claro qué clase de animal es, pero sí que debe encontrar varias gemas ocultas en cada fase.



Nombre: BIG THE CAT.
Objetivos: Una locura japonesa en el juego. Este personaje tiene que pescar una rana en diferentes estanques.



Nombre: E-102.
Objetivos: Este robot fue concebido como arma de ataque, y pone a prueba nuestra puntería en su partida.



¡El momento cumbre ha llegado! Después de muchos kilómetros acumulados en las zapatillas, Sonic se encierra en una habitación para enfrentarse al Dr. Robotnik. Este tío es ya un veterano en el oficio de jefe final, y se las sabe todas. Menos mal que el puercoespín también es un monstruo pillándole el truco a las rutinas.





La acción siempre se desarrolla salpicada por los cambios de perspectiva más audaces.







¿Alguna vez os habéis preguntado lo que se siente al entrar en el ojo de un huracán? Pues en «Sonic Adventure» vais a descubrirlo. Y que conste que esta imagen pertenece al juego, no es una animación.

numerosas conversaciones.

Esta zona "aventurera" da paso a las fases de acción, que es donde Sonic se reencuentra con su actitud más tradicional. Os hablamos de velocidad, de carreras y de anillos, muchos anillos. ¿Os suena? Seguro que sí, pero esto es Dreamcast y los efectos gráficos que puede poner en pantalla no tienen nada que ver con lo que hayáis visto antes.

LAS DEMOSTRACIONES NO TARDAN EN LLEGAR.

Emerald Coast, por ejemplo, es una playa soleada donde se desarrolla el primer nivel de este tipo, y en un momento dado nos encontramos con Sonic





corriendo de frente a nosotros mientras a su espalda una enorme ballena salta fuera del agua destrozando el decorado. Increíble, si no fuera porque es sólo el principio de un soberbio despliegue de zooms, rotaciones, cambios de perspectiva, saltos estratosféricos, frenéticos rebotes en resortes, loopings que atravesamos a mil por hora y otras muchas virguerías técnicas que se suceden a lo largo de la partida. Sólo hay un par de reproches que hacer: uno, que a veces la velocidad es tan alta que parece que Sonic ha decidido pasar de nosotros e ir por libre, porque no nos da tiempo a controlar lo que está ocurriendo. Y dos, algunos problemillas muy puntuales con las cámaras, aunque siempre podemos solventarlos girándolas desde nuestro mando.

Otra de las virtudes de «Sonic Adventure» es que

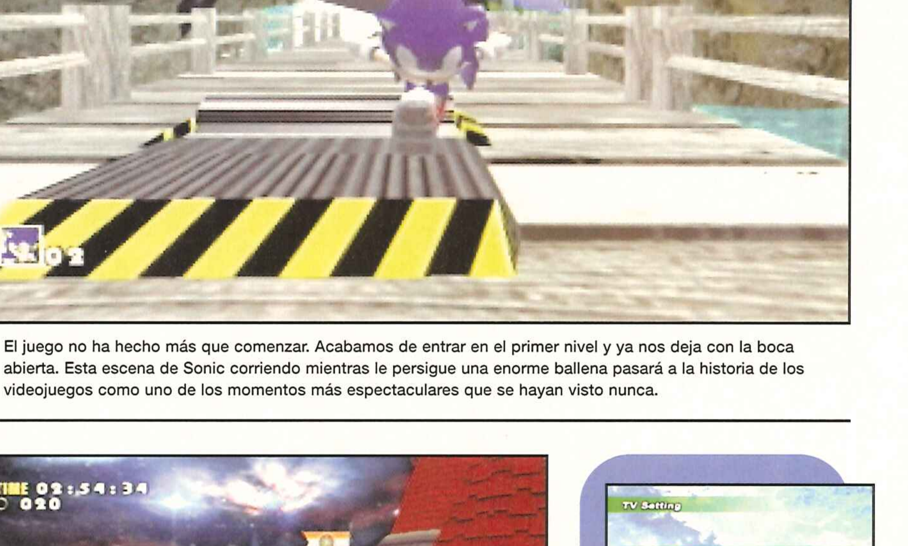


Los programadores del Sonic Team han derrochado toneladas de imaginación en «Sonic Adventure». Un buen ejemplo de ello es que dentro de la ciudad que sirve como escenario central existe un casino en el que podemos participar en diferentes mini-juegos. Hay máquinas tragaperras y hasta un pinball en el que Sonic recuerda los viejos tiempos de Mega Drive.





El argumento de «Sonic Adventure» está mucho más cuidado que en los anteriores juegos del puercoespín azul. Lejos de conformarse con una intro, la historia tiene un desarrollo cinematográfico de principio a fin.



El juego no ha hecho más que comenzar. Acabamos de entrar en el primer nivel y ya nos deja con la boca abierta. Esta escena de Sonic corriendo mientras le persigue una enorme ballena pasará a la historia de los videojuegos como uno de los momentos más espectaculares que se hayan visto nunca.





2ª Opinión

Pocos juegos me han asombrado como éste. Desde la original manera en que comienza (¿habíais visto alguna vez un juego que se inicie enfrentándose a un jefe final?), hasta la impresionante velocidad con que se desarrolla, pasando por su enorme capacidad de divertir. Genial.

Rubén J. Navarro
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 95%
JUEGOS & CÍA: 86%

▶▶ su argumento está notablemente más trabajado que en anteriores juegos del puercoespín. La conexión entre las diferentes fases queda garantizada por espléndidas secuencias de animación que le dan continuidad al desarrollo y a la vez nos narran la historia. Y la cosa toma tintes de culebrón venezolano a medida que nos vamos encontrando hasta con cinco personajes secundarios que nos ayudan a derrotar al Dr. Robotnik: Tails, Knuckles, Amy, Big the Cat y el robot E-102. Pero lo más grande es que una vez que los hemos descubierto, podemos jugar con ellos partidas paralelas en las que cada protagonista debe cumplir objetivos distintos. Es como tener seis juegos en uno, un derroche que alcanza niveles de lujo asiático (y nunca mejor dicho) con la posibilidad añadida de convertirnos en criadores de unas mascotas virtuales que encontramos por los diferentes escenarios y que también podemos transportar en nuestra unidad Visual Memory.

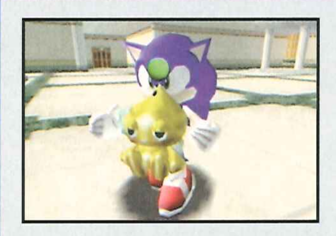
CON TODO LO QUE OS HEMOS CONTADO, «Sonic Adventure» se convierte en la primera gran maravilla de Dreamcast. Supone la vuelta de un clásico de toda la vida, pero no debe llevaros a pensar que es lo mismo de siempre. Corren nuevos tiempos para Sega, que ha sabido colocar a su mascota en primera línea de la modernidad. Sólo nos resta decir: ¡que bueno que volviste, Sonic! ■

Antes de comenzar la partida, es conveniente pasar por el cuadro de opciones y mirar ésta tan especial: se trata de la posibilidad de ver el juego a 60Hz, la velocidad a la que funcionan los juegos NTSC japoneses. Eso sí, para poder hacerlo debemos tener un televisor compatible. Tranquilos, hay un sencillo test que nos permite descubrirlo fácilmente.

▲ Nos encanta: El espectacular desarrollo de las fases de acción. Tiene algunos efectos gráficos realmente memorables.

▼ Podía haberse mejorado: La velocidad de juego es tan vertiginosa, que a veces el personaje se vuelve incontrolable.

¿ALGUIEN QUIERE ADOPTAR UNA MASCOTA VIRTUAL?





¿Sabéis lo que es un Chaos? Se trata de pequeñas criaturas que Sonic puede recoger a lo largo de la aventura, y... bueno, se convierten en nuestras mascotas virtuales. Eso significa cuidarlas, alimentarlas y hacerlas competir. Incluso podemos llevárnoslas de paseo en nuestra VM para seguir jugando con ellas. Tamagotchi, estás acabado.

Valoración

«Sonic Adventure» es toda una demostración del poder de Dreamcast. Brillante, intrépido, espectacular. En dos palabras: im-prescindible.



9

Dreamcast ya está en la calle

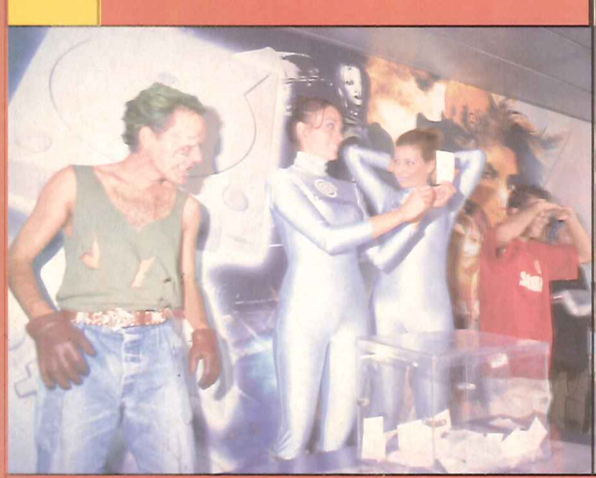
Así se vive un sueño

Por fin llegó el día que todos esperábamos: Dreamcast ya está disponible en España. Nosotros quisimos vivir un nacimiento tan especial junto a sus grandes protagonistas: Sega, que nos invitó a la presentación oficial de la consola, y vosotros, que tendréis que decidir si este sueño tiene futuro o es que estamos locos de remate.

DAVID - 27 años - Dueño de un bar de copas

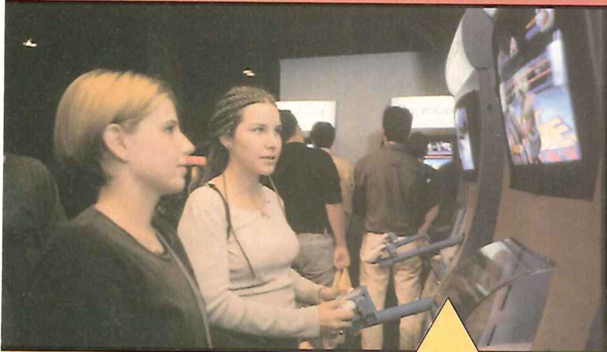
Juego: Millennium Soldier: Expendable

La escena impresionaba: un tipo del tamaño de un armario de dos cuerpos disparando a diestro y siniestro. *"No soy muy aficionado a los videojuegos. Estoy jugando por pasar el rato".* Pues no veas qué caña metes, ¿te mola? *"Los juegos de acción son los que me resultan más entretenidos. Éste me ha gustado, aunque no me he enterado muy bien de qué va".* ¿Dispuesto a repetir? *"No conocía Dreamcast, la he visto aquí por primera vez, y no es que no me interese, pero tengo todo el tiempo ocupado. Cuando era más pequeño siempre tenía el vicio de las maquinitas, pero ahora soy mayor y los vicios son otros".* Juraríamos que miraba de reojo a la señorita que le acompañaba cuando dijo esto último. ¡Picarón!





José Ángel Sánchez, Director General de Sega España, se dirige a la prensa durante la presentación oficial de Dreamcast en España. El acto se celebró en el faro de Moncloa, en Madrid, un escenario inmejorable que además contó con una ambientación de lujo. Si sois capaces de apartar la vista de las dos azafatas que aparecen en la foto de más a la izquierda, distinguiréis también a un zombie y a un futbolista del Arsenal.





NOELIA - 18 años - Estudia terapia ocupacional

AURORA - 19 años - Estudiante de peluquería

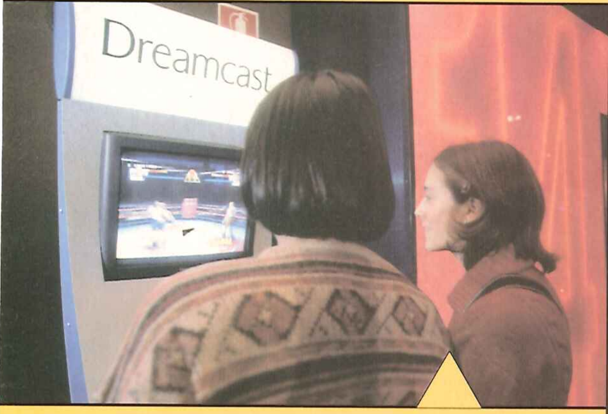
Juego: Ready 2 Rumble Boxing

Aunque casi huyen despavoridas al vernos, un par de combates nos convencieron de que bajo esta apariencia angelical se escondían dos chicas que pegan muy duro. *"Conocíamos Dreamcast de oídas. El juego es divertido, nos gustan las caras que ponen los boxeadores"*. ¿Habremos conseguido engancharlas? Todavía no, pero Noelia, la de las trenzas, nos da una pista: *"Yo no estaría dispuesta a comprarme una, pero mi hermano sí"*. ¡Te estamos esperando, chaval!

RUBÉN - 19 años - Estudiante de 3º de BUP

Juego: Snow Surfers

Un tío cachondo y fotogénico, y además todo un experto: *"Soy aficionado al patinaje y al snowboard, y este juego promete mucho. Los movimientos y los giros están bastante logrados"*. Hablemos de la consola: *"Estuve el otro día aquí jugando, y ya me he enamorado de ella. ¿Comprarme una? Quién sabe. Estoy por ahorrar, porque soy bastante aficionado a los videojuegos"*. Mmmm, nos suena muy bien. Un poco más de música para nuestros oídos, por favor: *"Lo bueno de Dreamcast es que se notan los 128 bits. Los decorados y los movimientos están muy logrados"*. Perfecto. Graciaaaas.

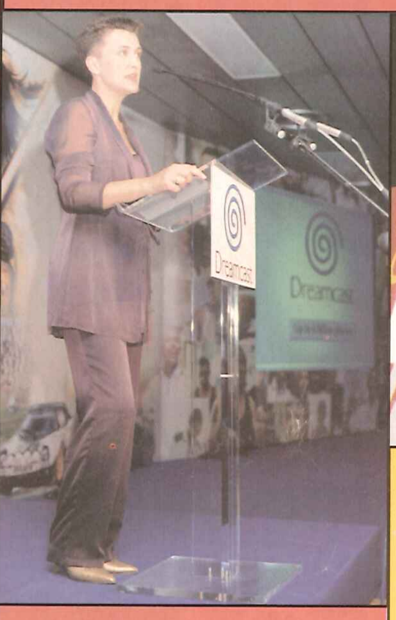


JAVIER - 22 años - Hace un curso multimedia

MERCE - 23 años - Administrativa

Juego: Ready 2 Rumble Boxing

Una pareja a la que pillamos in fraganti. Jugando, queremos decir, no vayáis a pensar mal de nosotros. *"Es la primera vez que vemos una Dreamcast"*. Genial, ¿y qué os parece?: (Él) *"El juego tiene buenos gráficos, y se mueve rápido"*. (Ella): *"A mí es que los juegos de lucha no me gustan. Me gustan más las aventuras tipo «Grim Fandango»"*. Lástima, porque te pones guapísima cuando pegas puñetazos...



La campaña publicitaria de Dreamcast tuvo una bella y elegante anfitriona en la persona de Begoña Sanz, Directora de Marketing de Sega España (¡eh!, ¿quién ha sido el que nos ha llamado pelotas indecentes?).

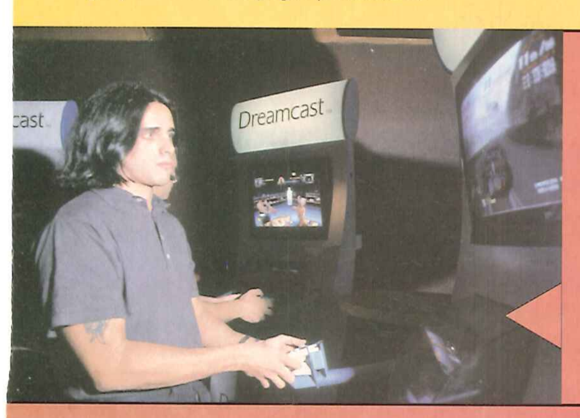


GLORIA - 25 años - Estudiante de Historia

MIGUEL - 26 años - Sin trabajo (de momento)

Juego: The House of the Dead 2

Pareja que mata zombies unida, permanece unida. ¿Conocíais la consola?: (Él) *"Parece bastante superior a las que hay ahora mismo en el mercado, bastante más potente"*. (Ella) *"Yo también la conocía, pero por oirle hablar a él"*. ¡Son tan tiernos!



FÉLIX - 23 años - Estudia para ser monitor de gimnasia

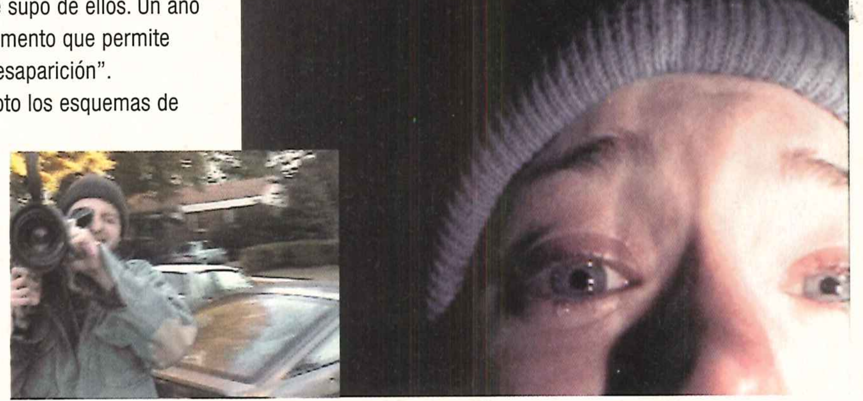
Juego: Sega Rally 2

Le pillamos en plena carrera: *"Soy aficionado a los videojuegos, pero no conocía «Sega Rally»"*. ¿Qué opinas de Dreamcast? *"Está muy bien, este juego me encanta. Es que todo lo que sean carreras, y tener que controlar que no se vaya el coche..."*. ¿Te comprarías una? *"Si me la compra mi padre, o cuando yo tenga dinero, sería una buena alternativa para mis ratos libres"*.



CINE

The Blair Witch Project



"El 21 de noviembre de 1994, Heather Donahue, Joshua Leonard y Michael Williams desaparecieron en los bosques de Maryland mientras filmaban un documental sobre la leyenda de la bruja de Blair. Nunca más se supo de ellos. Un año más tarde, se encontró el material que habían filmado; un documento que permite conocer los terroríficos acontecimientos que condujeron a su desaparición".

Este texto es el inquietante comienzo de la película que ha roto los esquemas de las grandes productoras estadounidenses. Rodada con un presupuesto de poco más de 5 millones de pesetas por dos directores sin experiencia, *The Blair Witch Project (El proyecto de la bruja de Blair)* ha superado ya la increíble cifra de 20.000 millones recaudados en taquilla. ¿El secreto? Hacernos pasar miedo de una forma magistralmente ambigua, gracias a su presentación en forma de documental.

- *The Blair Witch Project.* **Estreno 29 de octubre.**

CONCIERTOS

Dover



Los madrileños Dover acaban de estrenar nuevo disco, *Late at Nigth*, y andan recorriendo la geografía hispana para demostrar que el arrollador éxito de su primer álbum, *Devil came to Me*, no fue una casualidad. El grupo de las hermanas Llanos sigue fiel a su estilo, con letras en inglés y muchos decibelios para poner a cien al personal.

- *Vigo* **(Sala Nova Olimpia). 4 de noviembre.**
- *Oviedo* **(Sala La Real). 4 de noviembre.**
- *Zamora* **(La Misión). 6 de noviembre.**
- *Granada* **(La Industrial Copera). 11 de noviembre.**
- *Barcelona* **(Sala Celeste). 26 de noviembre.**

PUBLICACIONES

Star Wars Episodio I: La revista oficial

Norma Editorial ha puesto a venta la revista oficial del *Episodio I*, con 96 páginas con toda la información sobre la película de Lucas. Los incondicionales de la saga galáctica seguro que disfrutarán también leyendo estos otros dos libros sobre la película que publica la misma editorial: *Cómo se hizo Star Wars Episodio I* y *Star Wars Episodio I: La guía completa.*

- *Star Wars Episodio I: La revista oficial.* **96 págs. 950 ptas.**
- *Cómo se hizo Star Wars Episodio I.* **176 págs. 2.990 ptas.**
- *Star Wars Episodio I: La guía completa.* **64 págs. 1.350 ptas.**

LIBROS



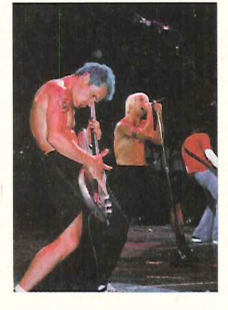
Hannibal



La editorial Grijalbo pone a la venta este escalofriante libro de Thomas Harris, que retoma la historia de *El silencio de los Corderos*. Hannibal Lecter, el psicópata al que encarnó en el cine magistralmente Anthony Hopkins, vuelve a tener hambre. ¿Te atreves a invitarle a cenar?

CONCIERTOS

Red Hot Chilli Peppers

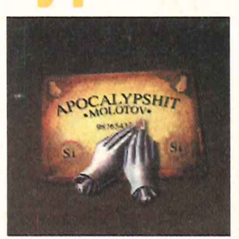


El grupo de Los Angeles presenta en España su nuevo disco, *Californication*. Una oportunidad única para comprobar la potencia de su directo.

- *Barcelona.* **19 de noviembre. Pabellón de la Vall D'Hebrón. Venta de entradas: FNAC, Revólver, Overstocks, Planet Music.**
- *Madrid.* **21 de noviembre. Plaza de toros La Cubierta, Leganés. Venta de entradas: FNAC, Crisol, Madrid Rock.**

DISCOS

Molotov: Apocalypshit



Después del éxito de su primer álbum, *¿Dónde jugarán las niñas?*, los mejicanos Molotov vuelven dispuestos a martillear nuestros oídos con sus letras incendiarias. En *Apocalypshit* han contado con la producción de Mario Caldato Jr., habitual de los Beasty Boys, y eso se refleja en el aire más "yanqui" de sus nuevas canciones.



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Nacho García y Valentín Sánchez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla) Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax:902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: PENTACROM.
Depósito Legal: M-32631-1991

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**




Dreamcast™